

Lo scorso Aprile siamo venute a conoscenza del gioco "I cartoni animali" ideato da Fabrizio Di Giacomo. In quanto psicologhe dell'età evolutiva (vedi presentazione in allegato) il gioco ha destato subito il nostro interesse poiché, oltre ad essere innovativo e altamente versatile, presenta a nostro avviso una serie di potenzialità dal punto di vista psicologico. Può essere utilizzato per favorire lo sviluppo cognitivo, motorio e relazionale del bambino.

Sviluppo cognitivo

- **Creatività**, come atteggiamento mentale che permette di generare tante possibili soluzioni che hanno solitamente il carattere di originalità. Nello specifico, il saper andare oltre le semplici forme di petalo e cerchio che compongono il gioco e riuscire a produrre combinazioni sempre diverse, promuove la flessibilità di pensiero, la capacità di definire e strutturare in modo nuovo i pezzi del gioco e, quindi, il processo creativo. Questo gioco si contrappone a quelli attualmente in commercio, la maggior parte dei quali risultano altamente strutturati, finalizzati a scopi limitati e ben definiti che chiudono e circoscrivono l'utilizzo del gioco al gioco stesso.
- **Pensiero divergente**, inteso come capacità di ragionare ed interpretare la realtà fuori dagli schemi più usuali e convenzionali. Questo tipo di pensiero è solitamente posto in secondo piano in favore del più ben accetto pensiero convergente che tende, al contrario, a conformare i processi di ragionamento per fornire l'unica "risposta giusta". Il sistema scolastico italiano e, più in generale, la società (tranne in rare eccezioni) danno la priorità al pensiero convergente e sono poche le occasioni e i contesti in cui il bambino può sperimentare, utilizzare e allenare il pensiero divergente. Nel gioco "i cartoni animali" diventa, invece, fondamentale la capacità di ricorrere ad un pensiero di questo tipo, non lineare, basato sulla fantasia e sull'anticonformismo. Questo modo di pensare, tra l'altro, è tipico dei bambini in età prescolare, ancora svincolati da incasellamenti e sovrastrutture tipici del mondo adulto. La curiosità, la spontaneità, la naturalezza e la purezza di pensiero che li contraddistinguono consentono loro una maggiore libertà di ragionamento.
- **Problem solving**, ovvero l'insieme dei processi cognitivi implicati nella ricerca di una soluzione ad un problema. Tra le varie declinazioni d'uso del gioco, una sua possibile utilità sta proprio nel favorire quest'abilità. Avendo a disposizione soltanto due forme semplici, i bambini sono chiamati ad ingegnarsi per riuscire a riprodurre un modello visto oppure un soggetto commissionato o ancora un'idea che hanno nella testa. Le potenzialità del gioco, descritte da Fabrizio Di Giacomo, quali realizzazione di soggetti tridimensionali, di scenari, di brevi filmati (ottenuti dall'unione di più fotogrammi) stimolano i giocatori alla ricerca di strategie di combinazione via via più complesse.
- **Abilità visuospaziali**, con cui si indica l'insieme dei processi che consentono all'individuo di agire e operare sull'ambiente circostante in base a rappresentazioni mentali di tipo spaziale. È facilmente intuibile il coinvolgimento di queste abilità nel gioco, in quanto sono basilari le capacità di combinare i diversi moduli tenendo conto delle proporzioni e dei rapporti spaziali per ottenere l'immagine desiderata.
- **Attenzione e pianificazione**: il gioco richiede di prestare attenzione ai dettagli (attenzione visiva selettiva) e di concentrarsi per tempi prolungati (attenzione sostenuta), abilità fondamentali per qualsiasi compito cognitivo che richieda il dispiegamento di risorse attentive. Inoltre, la natura libera e poco strutturata del gioco costringe a pianificare preventivamente tutti i singoli passaggi da compiere per ottenere il risultato desiderato.

Sviluppo motorio

- **Motricità fine**, vale a dire la capacità di controllare i piccoli movimenti delle mani e delle dita, propedeutica per l'acquisizione di abilità complesse, quali l'apprendimento della scrittura. Nei "cartoni animali" questo tipo di motricità è essenziale per afferrare, manipolare e sovrapporre i vari moduli in modo da creare la forma desiderata. Per quei bambini che hanno una disabilità motoria si rivela necessario un software che riproduca il gioco in formato digitale e che quindi permetta loro di aggirare il deficit e al contempo di sfruttarne tutte le altre potenzialità.
- **Coordinazione oculo-manuale**, ovvero la capacità di effettuare i corretti movimenti della mano in base agli stimoli visivi ricevuti. Analogamente alla motricità fine, anche la coordinazione oculo-manuale è uno dei principali prerequisiti della letto-scrittura. L'utilizzo di questo gioco non può prescindere da una buona coordinazione occhio-mano e potrebbe altresì rivelarsi utile per potenziarla, laddove ci fossero delle difficoltà.

Sviluppo relazionale

- **Cooperazione**: il gioco si presta ad essere utilizzato in gruppo in modo da promuovere la collaborazione e favorire la relazione tra pari. Ad esempio, potrebbe essere utilizzato per la co-costruzione di scenari o figure complesse in cui ciascun membro del gruppo apporta il proprio contributo per il raggiungimento di un obiettivo comune.
- **Rafforzamento della relazione adulto-bambino**: giocare ai "cartoni animali" insieme al proprio bambino può rappresentare un piacevole momento di scambio affettivo e condivisione in cui si trascorre del tempo di qualità. In un gioco del genere, inoltre, non è scontato che sia l'adulto il più competente perché tipicamente la creatività e la spontaneità sono proprie dei bambini. Il genitore/educatore potrebbe ritrovarsi a prendere spunto, ampliare le idee del bambino, scoprire nuovi punti di vista in un contesto ludico e divertente.

Come si evince, sono molteplici le potenzialità insite nel gioco dei "cartoni animali" se utilizzato con i bambini. A nostro avviso, tuttavia, quest'attività può avere importanti risvolti positivi su soggetti in età adulta e senile. Il beneficio più diretto e immediato che l'adulto può ottenere dal gioco è il potenziamento dell'**intelligenza fluida**, che rappresenta la capacità biologica di base dell'apprendimento. L'intelligenza fluida è la capacità di pensare logicamente e risolvere problemi in situazioni nuove, indipendentemente dalle conoscenze precedentemente acquisite (intelligenza cristallizzata) e raggiunge il suo picco massimo intorno ai 20 anni per poi iniziare il declino. Questo gioco può rappresentare un valido strumento per mantenere viva la residuale plasticità neurale e arginare il regresso dell'intelligenza fluida. Ancor più consistenti gli effetti che questo gioco può avere con gli adulti che hanno subito lesioni cerebrali e con gli anziani affetti da patologie neurodegenerative, come demenza o Alzheimer.

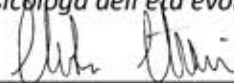
Vantaggi della versione software del gioco

Seppur il gioco si presta a diversi usi e diversi scopi già nel formato "cartaceo", ci sarebbero ulteriori vantaggi nel poter disporre di una versione software senza perdere le potenzialità sopraelencate. Anzitutto può rivelarsi più accattivante, soprattutto per i ragazzi, maggiormente abituati a giochi digitali e che possono manifestare un'iniziale reticenza con il formato classico. Un secondo vantaggio è che una versione

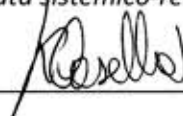
software consentirebbe di giocare in completa autonomia con obiettivi prefissati, senza l'obbligata presenza di un adulto che guidi il gioco e definisca di volta in volta le regole. Inoltre, per quei bambini che presentano deficit motori, una versione digitale consentirebbe loro di eludere queste difficoltà e poter accedere al gioco. In ultimo, non è da sottovalutare la praticità e l'economicità di un software che, a differenza della versione cartacea, può essere utilizzato in una molteplicità di posti e situazioni (durante un viaggio o in spazi ristretti senza piani d'appoggio).

Firme

Dott.ssa Claudia Ciabattoni
Psicologa dell'età evolutiva



Dott.ssa Katia Casella
Psicoterapeuta sistemico-relazionale



Dott.ssa Piera Giovarruscio
Psicologa dell'età evolutiva



ALLEGATO

BREVE PRESENTAZIONE DEL CENTRO PSYNC

Il Centro Psync è un centro di psicologia dell'età evolutiva. Offre servizi in favore dei soggetti in età evolutiva e delle loro famiglie, fornendo un aiuto qualificato di fronte a fasi critiche del processo di crescita, a situazioni di disagio psicologico, a condizioni di rischio e in presenza di un disturbo già conclamato.

Tra i servizi che eroghiamo, oltre alla consueta *attività clinica* (psicoterapia, diagnosi e trattamento dei disturbi del neurosviluppo), ci sono:

- *attività psicoeducative e laboratori esperienziali rivolti a bambini di diverse fasce di età*
- *percorsi di supporto alla genitorialità (parent training)*
- *percorsi di formazione e supporto ai docenti (teacher training)*

Le professioniste del centro:

- **Dott.ssa Piera Giovarruscio**, psicologa dell'età evolutiva esperta in difficoltà e Disturbi Specifici dell'Apprendimento, socia AIRIPA (Associazione Italiana per la Ricerca e l'Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento)
- **Dott.ssa Claudia Ciabattoni**, psicologa dell'età evolutiva esperta in difficoltà e Disturbi Specifici dell'Apprendimento socia AIRIPA (Associazione Italiana per la Ricerca e l'Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento)
- **Dott.ssa Katia Casella**, psicologa dell'età evolutiva e psicoterapeuta sistemico-familiare

20/09/2018

Gentile Fabrizio Di Giacomo,

dopo aver visionato il gioco "I Cartoni Animali" ed averlo testato su alcuni bambini, ritengo che possa essere utilizzato in molti contesti didattici e terapeutici nell'ambito dell'età evolutiva. Per questo motivo sono interessata all'acquisto del prodotto in quanto molto utile per la mia attività di psicologa.

Dott.ssa Claudia Ciabattoni

